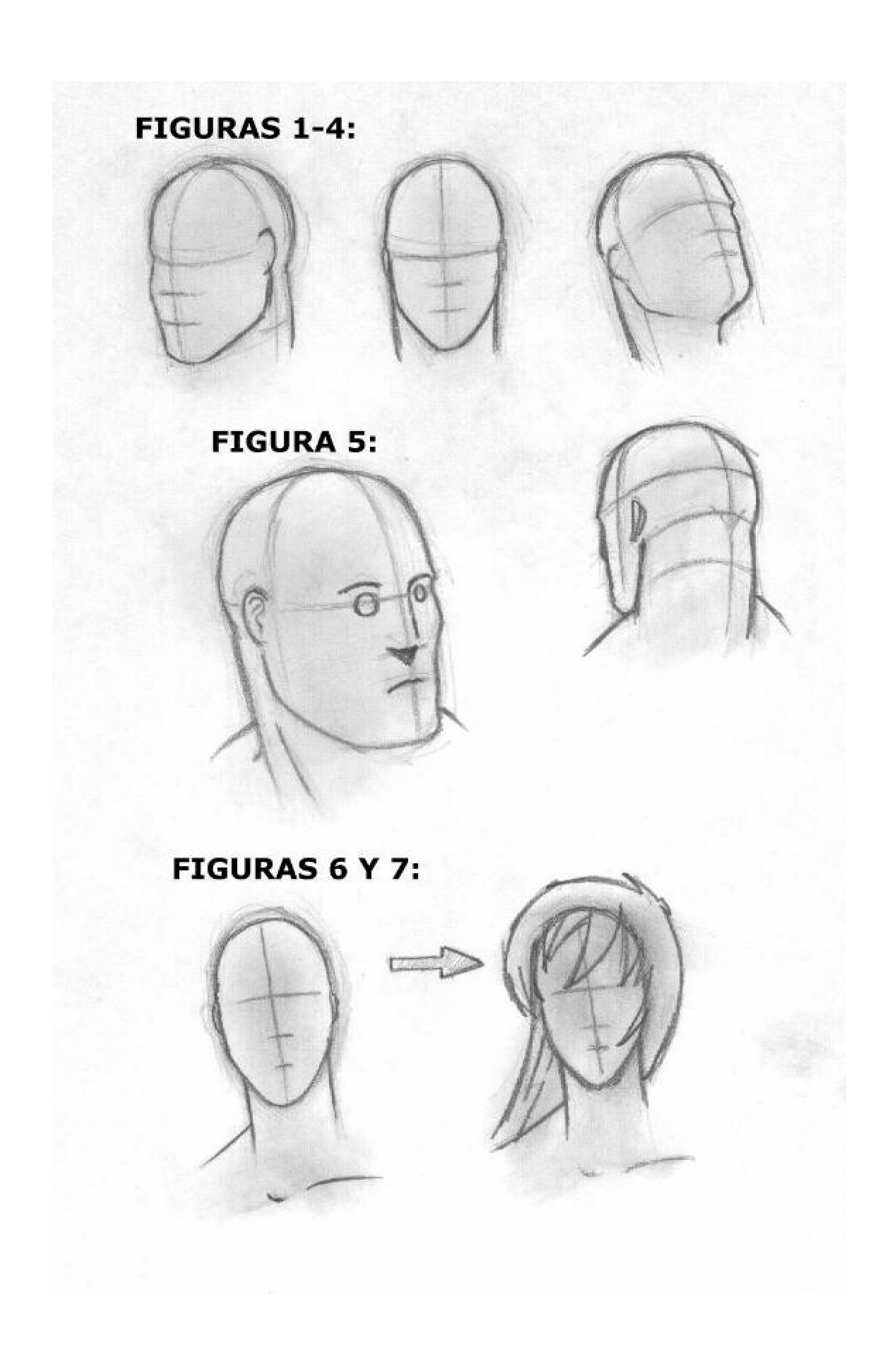
TUTORIAL DE DIBUJO

Capitulo uno: Ideas generales

Hola, ante todo bienvenido a este pequeño curso de dibujo que pretendo organizar. No vas a necesitar muchos materiales para llevar a cabo todo lo que te contare: de momento búscate un lápiz y un papel, nada más.
Voy a tratar de introduciros en el dibujo mediante lo que para muchos es su pieza clave, la anatomía humana. Nuestro cuerpo nos ha fascinado desde la antigüedad y ha sido tema principal en prácticamente la totalidad de las obras.
No os voy a decir como agarrar el lápiz ni nada parecido, pero si me preocupa dejar claro el asunto del trazo. El trazo ha de ser firme y continuo, no llegaremos a ninguna parte si usáis sucesiones de líneas discontinuas para dibujar. Hemos de diferenciar lo que es encuadrar un dibujo y lo que es definirlo. Si vais a encuadrarlo (es decir, hacer el planteamiento base del mismo) no hay ningún problema, pero cuando estéis realizando el trazo definitivo tratad de usar líneas continuas. Si tenéis problemas de pulso tranquilos, el lápiz permite todo tipo de correcciones, pero para la tinta tened cuidado.
Una buena manera de corregir cualquier problema con el trazo es realizar bastantes series de líneas continuas en una hoja, tanto horizontales como verticales; pero siempre a pulso. La práctica hace al maestro.
Sobre la calidad de los lápices os hago una recomendación: comprad un lápiz HB y un 2H, según vayamos a encuadrar o a rematar el dibujo, pues uno es de mina mas blanda que el otro (seguro que lo notáis si realizáis unas líneas). Creo que eso es todo para empezar. Aun así os expondré brevemente el plan del tutorial: pretendo comenzar con el punto focal por excelencia del cuerpo, la cabeza. A partir de ahí pasaríamos a analizar la anatomía masculina y femenina, sus proporciones y rasgos fundamentales. Después me gustaría centrarme en aspectos concretos, como las manos, los ojos o el pelo... Una vez acabada esta parte es importante adquirir ciertas nociones de perspectiva y representación espacial para poder integrar todos esos bocetos en los que (en teoría) habríais estado trabajando. Al acabar esto la base estaría consolidad y cada uno podría ya comenzar a trabajar en su propio estilo, que es la parte mas importante, pues los clones de dibujantes no suelen estar muy apreciados hoy en día (ojo, no penséis que por encontrar rasgos de algún dibujante en otro dibujo se le esta imitando, el problema surge cuando se dibuja exactamente igual que el modelo). Para acabar pasaríamos a aspectos secundarios como la ropa, los objetos, el diseño de personajes...
Me esta dando cansancio de solo leer todo lo que tengo que hacer, pero por mi parte no voy a desistir.
Mucho animo y calentad motores, que en breve empezara todo.

Capitulo dos: Cabezas.

Bueno, ahora si que vamos a empezar. Para el dibujo de cabezas es muy importante tener una buena percepción espacial, pues poseen un mayor volumen que las extremidades y debemos cuidar este aspecto. Ante todo hay que apreciar la forma general de estas, si os fijáis bien se componen de una esfera superior a la que se le añade la mandíbula. Si sois capaces de pensar de manera geométrica veréis que es muy sencillo ver este detalle. Así que yo recomiendo empezar el dibujo por la parte superior, completando el semicírculo del cráneo antes de seguir. En las figuras 1-4 comprobareis como aunque las veamos desde distintas perspectivas no deja de ser lo mismo.


FIGURAS 1-4:
FIGURA 5:
FIGURAS 6 Y 7:

Una vez hayáis completado la parte superior realizad un esbozo de la mandíbula, recordando que (salvo por requerimientos artísticos o de diseño de personaje) siempre será mas estrecha que el cráneo en si mismo. Llegados a este punto dibujad una línea vertical fina que divida la cara en dos, a fin de poder colocar mas adelante los ojos o la nariz. Los ojos son a su vez un punto focal dentro de la cabeza, por lo tanto deberíais dibujar la línea perpendicular a la anterior que definirá la altura de lo mismos. Tened en cuenta que si la cabeza esta inclinada hacia arriba o abajo esta línea será más curvada (mirad la figura 1 y 3).

Ahora paremos un momento. Mirad vuestro dibujo y comprobad que la cabeza tiene una forma más o menos regular. Si os gusta pasad al siguiente paso, sino es así probad a cambiar los trazos que la deformen o empezad de nuevo (nadie dijo que fuera fácil). Un consejo, siempre es mas sencillo realizar un dibujo frontal (figura 2) que un ¾ (figura 1); y a su vez mas fácil que las figuras 3 y 4. Vale, ahora pasemos a los detalles. Tratad de definir la zona baja de la frente, donde estarían las cejas, resaltándolo un poco hacia fuera. Mirad bien la figura 5. Ahora pasad a los pómulos y resaltadlos también (esto varia notablemente de un hombre a una mujer). Acabad con el mentón, pronunciándolo o retrayéndolo según veáis. Añadid las orejas pero no os entretengáis demasiado en ellas por ahora, bastara con unas formas ovaladas.

Como podéis ver he realizado unos rasgos muy fríos en la cara. Los que sepáis dibujar algo ponedle los ojos, boca, etc...que queráis, mi intención principal es no crearme alumnos, sino enseñaros a dibujar. Para los que no controléis tanto el tema os explico el sentido de esto. Los ojos como 2 círculos te permiten encuadrarlos en la cara y percibir un poco mejor como se colocan en el espacio. La boca como una fina línea y la nariz como un sombreado igual. Mas adelante ya veremos como se hacen estas partes con mayor detenimiento.

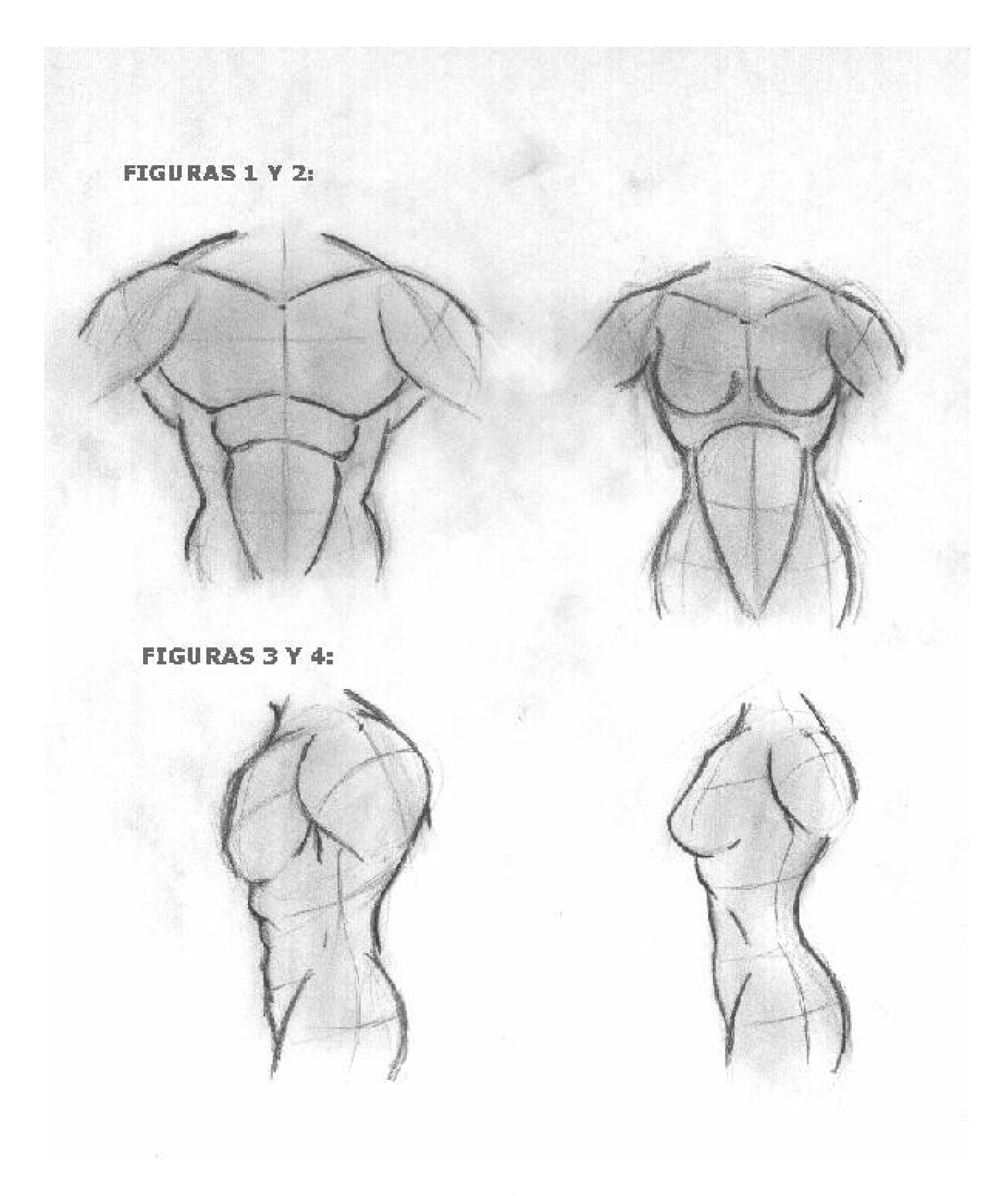
Una cosita, fijaos como los ojos que están en la parte mas lejana de la cara se dibujan mas pequeños y apaisados que los cercanos. Quedaos con el dato, pero al igual que antes ya profundizaremos.

Por ultimo, como todos sois unos linces habréis comprobado que os he propuesto unos modelos "calvos". Bien, este es un punto importante. No empecéis nunca por el pelo ni lo dibujéis hasta haber acabado el cráneo. El pelo se ajusta a la forma de la cabeza y no al revés, comprobad las figuras 6 y 7. Al igual que antes, ya ahondaremos sobre el tema del pelo. Por hoy ya es bastante. No olvidéis practicar mucho, es la única manera de avanzar.

Capitulo tres: Torsos.

El siguiente punto en el que debemos centrarnos son los torsos. No es momento todavía de hacer un estudio de la musculatura, así que seguiremos con formas geométricas. Los torsos femenino y masculino se diferencian no solo por la configuración muscular, sino también por la estructura ósea que tiene debajo, que determina en gran parte su forma.

Fijaos en la figura 1, es decir, el torso masculino. Os recomiendo empezar con la zona de los pectorales para que visualicéis la anchura. Los hombros los veremos más adelante junto con los brazos, pero de momento mirad como se montan sobre los pectorales y no al revés (suele ser un error típico). No he definido los abdominales pero si la zona que ocupan. Observad también que en los costados hay dos curvas que conectan con los hombros por la parte de atrás. Estos son músculos de la espalda, pero que deben dibujarse también desde el frente. Por ultimo tened en cuenta que las caderas nacen de forma muy brusca al contrario que en el femenino.

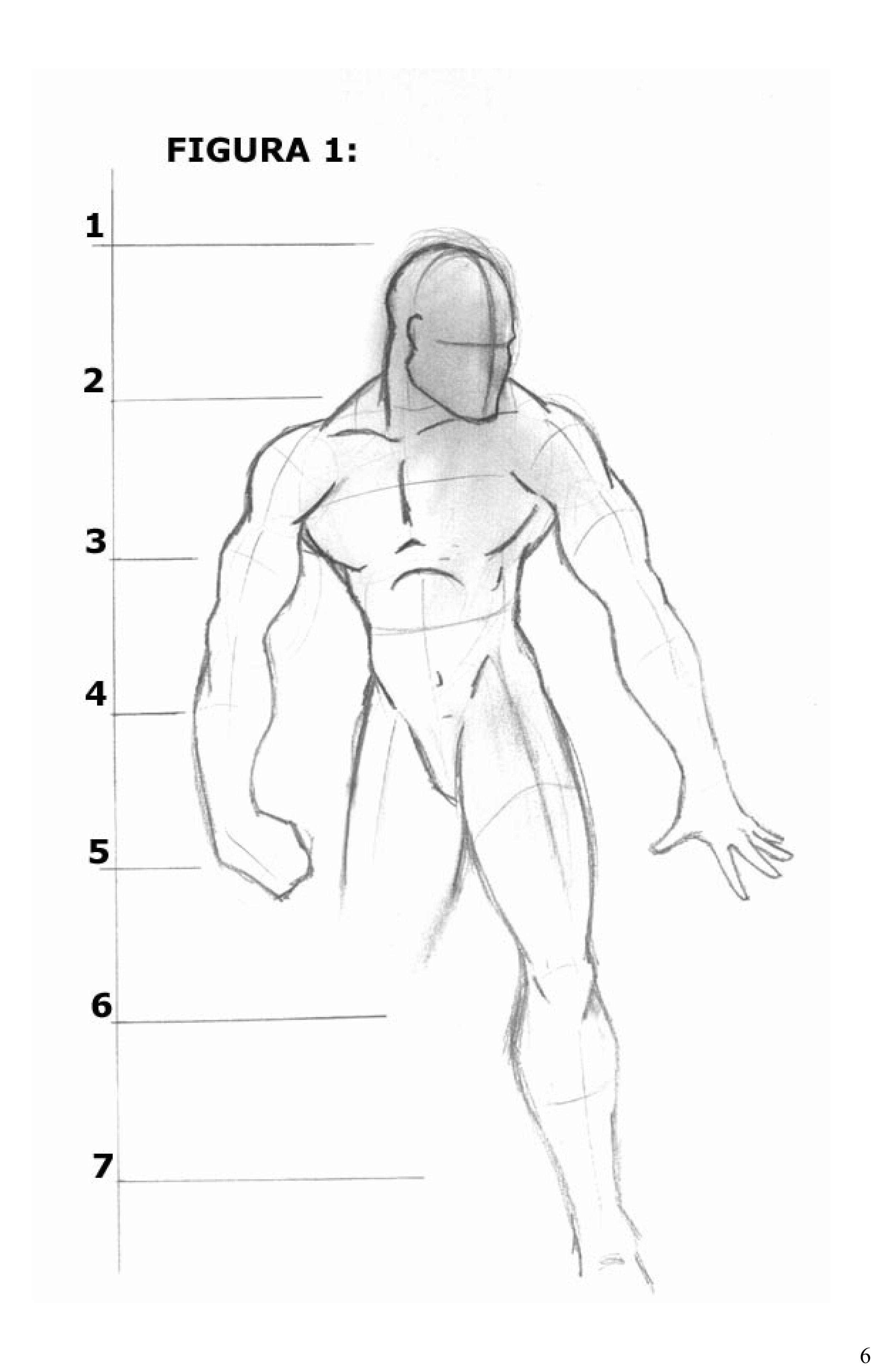


n cuanto a la figura 2, lo primero que convendría resaltar es que el torso en si mismo es mas estrecho y alargado. Igualmente los hombros no deben de estar tan marcados, incluso si dudáis tratad de hacerlos un poco mas caídos de lo habitual. Con respecto a la zona abdominal intentad estrecharla al final, para poder resaltar mejor las caderas, que al contrario que en el caso anterior, son mas redondeadas y de nacimiento mas suave. Las figuras 3 y 4 os muestran los perfiles de los cuerpos. Aquí os remarco como los hombros nacen desde la zona de la espalda y no desde el centro como suelen dibujarlos aquellos que empiezan. Comparad el grosor de la cintura de uno y otro

modelo, así como el relieve abdominal.
Es evidente que he exagerado un poco las formas para ayudaros, pero para mi es un recurso esencial. En el dibujo se ha de tener siempre un poco de caricaturista, y sino pensad en como se dibujan habitualmente los labios de un hombre y de una mujer cuando en la realidad son iguales. Y los mismo pasa con las pestañas, el pelo... Así que por mi parte os recomiendo resaltar siempre todo aquello que defina la anatomía del hombre y la mujer (y no me refiero solo a los pechos).
La vista de espalda no difiere demasiado de lo que ya os he puesto salvo por la estructura muscular, que como ya he dicho, ya veremos. De momento quedaos con las formas y proporciones básicas del torso para cada sexo, que en definitiva es lo que por ahora importa.

Capitulo cuatro: Proporciones.

Esta vez toca un tema delicado. Muchos habréis visto que la escultura griega en general le daba una importancia tremenda a las proporciones, bueno, pues es algo que no ha pasado de moda. Como regla principal podemos decir que el cuerpo es la medida de 7 cabezas. Vamos a mirar un momento la Figura 1 y os lo explico:

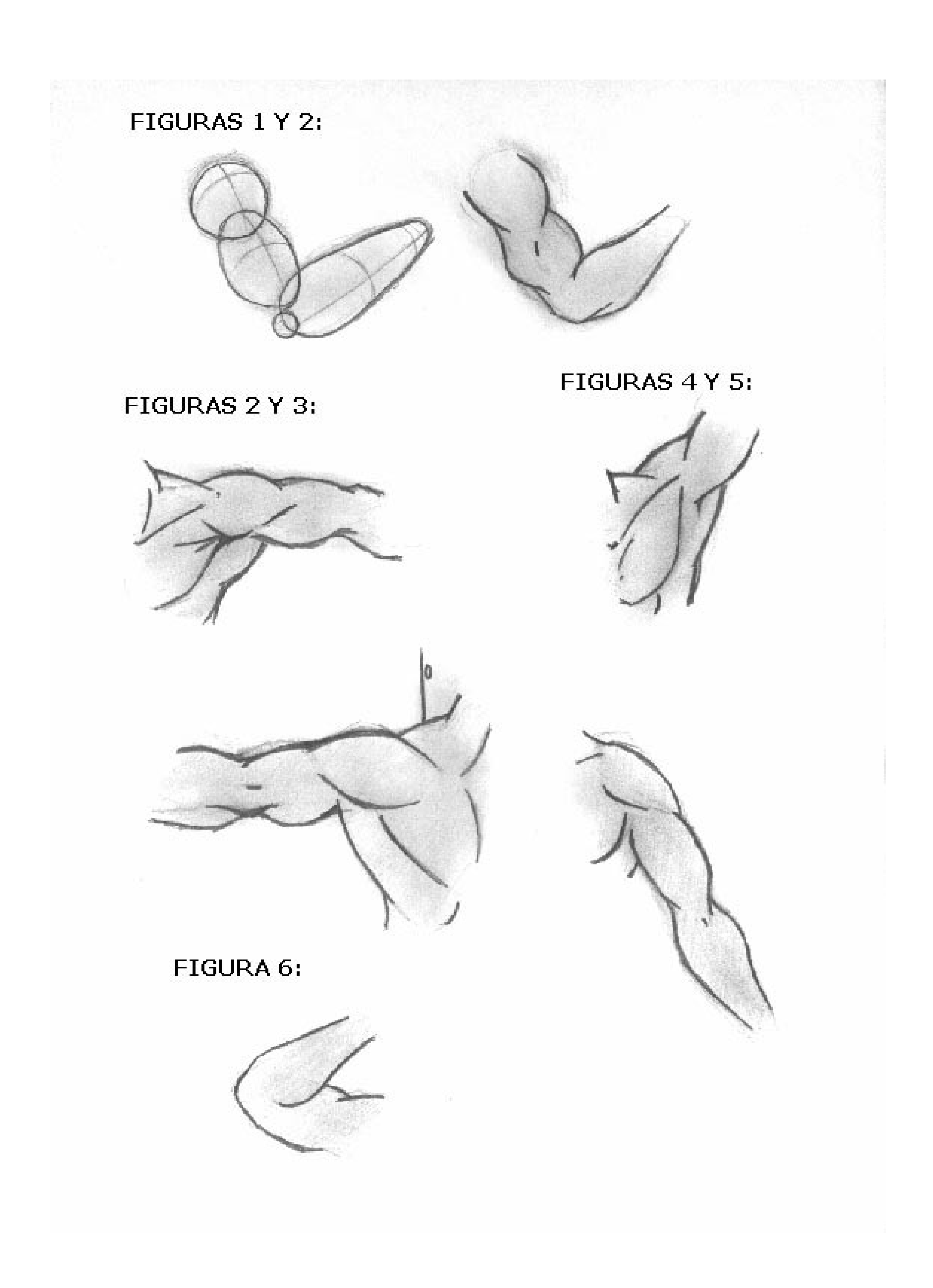

FIGURA 1:
1
2
3
4
5
6
7

He tomado como medida estándar la cabeza, que va de 1 a 2 (aunque aparezca algo inclinada). Visto esto, os voy a contar como se reparte el resto de proporciones. El torso se lleva 2, es decir, de 2 a 4. Recordad que también es importante que la zona de los hombros ha de ser un poco mas ancha que la cadera. Las piernas por su parte se llevan el resto, si bien hemos de distinguir: hasta la rodilla de 4 a 6, y de la rodilla a los pies de 6 a un hipotético 8. (Si alguien que sepa dibujar de verdad se pasara por aquí se iba a echar unas buenas risas con este dibujo, porque esta hasta arriba de imperfecciones anatómicas, pero es para que lo veáis mas claro) Como habréis notado este tema no tiene mayor misterio, así que os voy a contar algo interesante sobre las proporciones. Lo primero de todo es que en cuanto hagáis un dibujo con un plano picado , por poner un ejemplo, nada de esto sirve, pues la perspectiva se deforma. Con lo cual tendréis que echar mano de vuestro talento mas que de una regla milimetrada. Mas cosas, no estoy muy de acuerdo con este sistema de proporciones "clásico", en mi opinión lo mejor es soltarse un poco y tratar de hacer algo proporcionado. Por ultimo, la influencia manga pesa y en todos nosotros mas, así que no pasa nada si espigáis un poco las figuras añadiendo un canon de 8 cabezas y poniendo esta ultima en la zona de las piernas.

Capitulo 5: Brazos.

Poco a poco vamos avanzando en la construcción de la figura. Hoy le toca el turno a los brazos. Muy al contrario que las piernas, los brazos suelen representarse en la mayoría de los dibujos, o al menos una buena parte. Supongo que por influencias del cine, tanto en publicidad como en el comic se elige el "plano americano" o incluso mas cerrado.

Para poder entender al 100% el funcionamiento de los brazos es necesario que nos fijemos en los hombros. El brazo en si mismo no tiene demasiada complicación. Mirad la figura 1, donde se aprecia que la construcción es sencilla. Una esfera nos sirve para el hombro, es un punto de referencia para luego posicionarlo respecto al torso. El brazo a su vez se compone de dos secciones ovaladas, una mas larga que la otra, y el codo. Una vez hayáis dibujado esto en la perspectiva que mas os convenga, id suavizando las líneas hasta tener algo parecido a la figura 2.

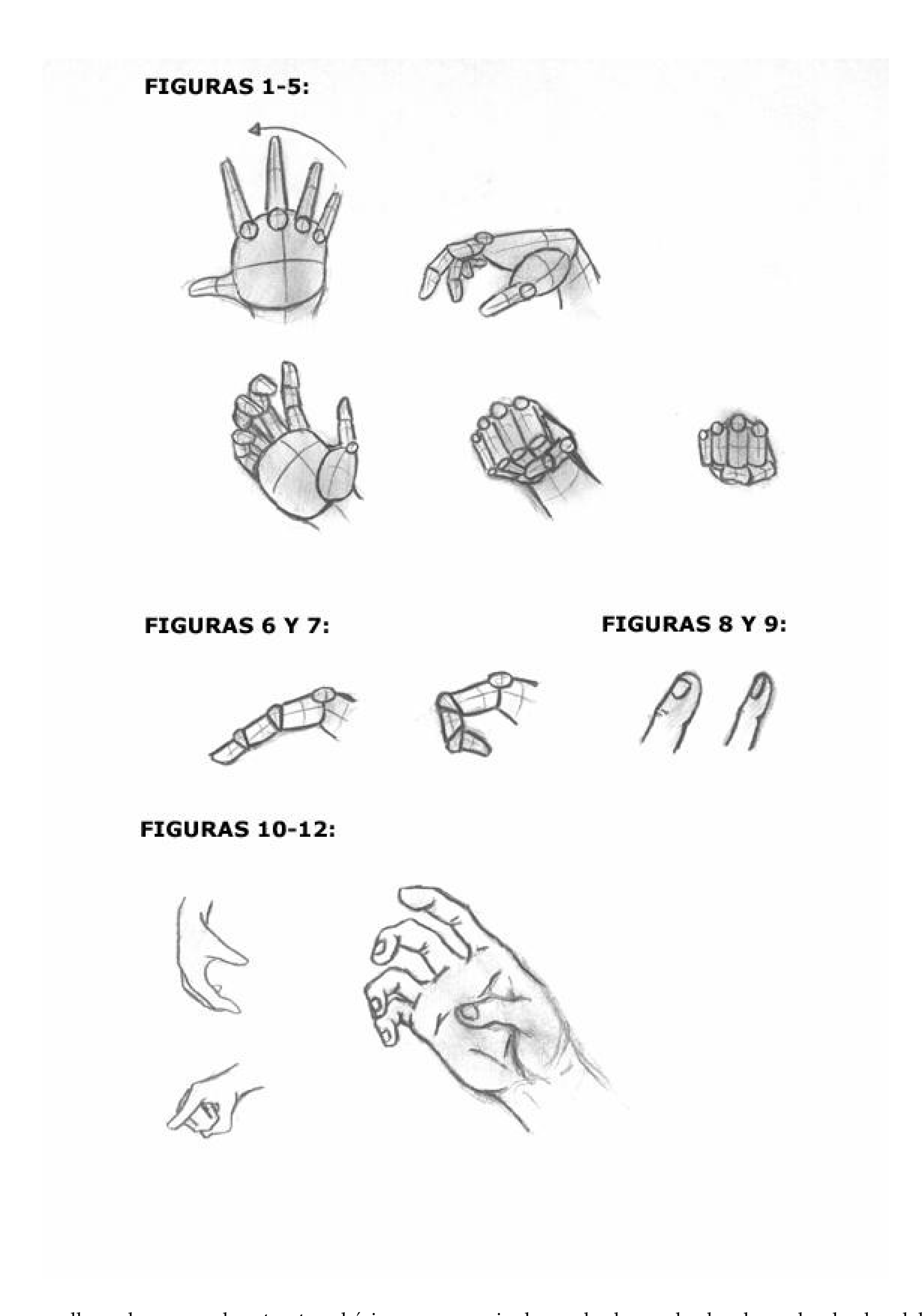


Os habréis fijado que esta vez le he dado mayor importancia a la construcción muscular, si bien reconozco que no soy muy dado a dibujar todos los músculos que componen el brazo. En la figura 2

os he exagerado un poco el tríceps, para que notéis que no es idéntico al bíceps, un error que se suele cometer.
Bueno, pasemos a lo siguiente, la zona de la unión con el torso. Aquí entran en juego bastantes cosas, los pectorales, dorsales, etc. Cualquier movimiento del brazo afecta a la musculatura del torso y a la del propio brazo. En la figura 3 se aprecia la construcción básica del brazo estirado. Mas de lo mismo, he separado el brazo mas de la cuenta del torso para que veáis como queda todo, pero recordad que va mucho mas pegado. En la figura 4 vemos lo mismo pero de espaldas, la musculatura de la espalda es un rato difícil, así que ya os la explicare. Fijaos como el tríceps tiene el codo partiéndolo a la mitad.
La figura 5 muestra como se alteran los músculos ante el movimiento del brazo. Pensad que el pectoral se mantiene firme en su nacimiento, es decir, el centro del pecho, pero que se tensa en relación a la zona del brazo. La figura 6 representa justo lo contrario, el brazo en posición de descanso. Por ultimo la figura 7 os la pongo simplemente para que veáis que cuando un brazo esta muy plegado, es el antebrazo el que monta sobre el bíceps y no al revés. Mirad como la línea curva a la altura del codo es la del antebrazo y no la del bíceps Con esto tenemos suficiente, mas adelante veremos a fondo la musculatura, recordad que de momento solo estamos con las estructuras. El trabajo difícil vendrá luego. Y de aquí nos vamos a las manos.

Capitulo 6: Manos.

Las manos poseen una especial complicación en relación al resto de las partes del cuerpo. Están llenas de articulaciones y son pequeñas y detalladas. Por si esto no fuera suficiente pueden adoptar un sinfín de posiciones que lo complican todo aun mas. Empezaremos con la figura 1.

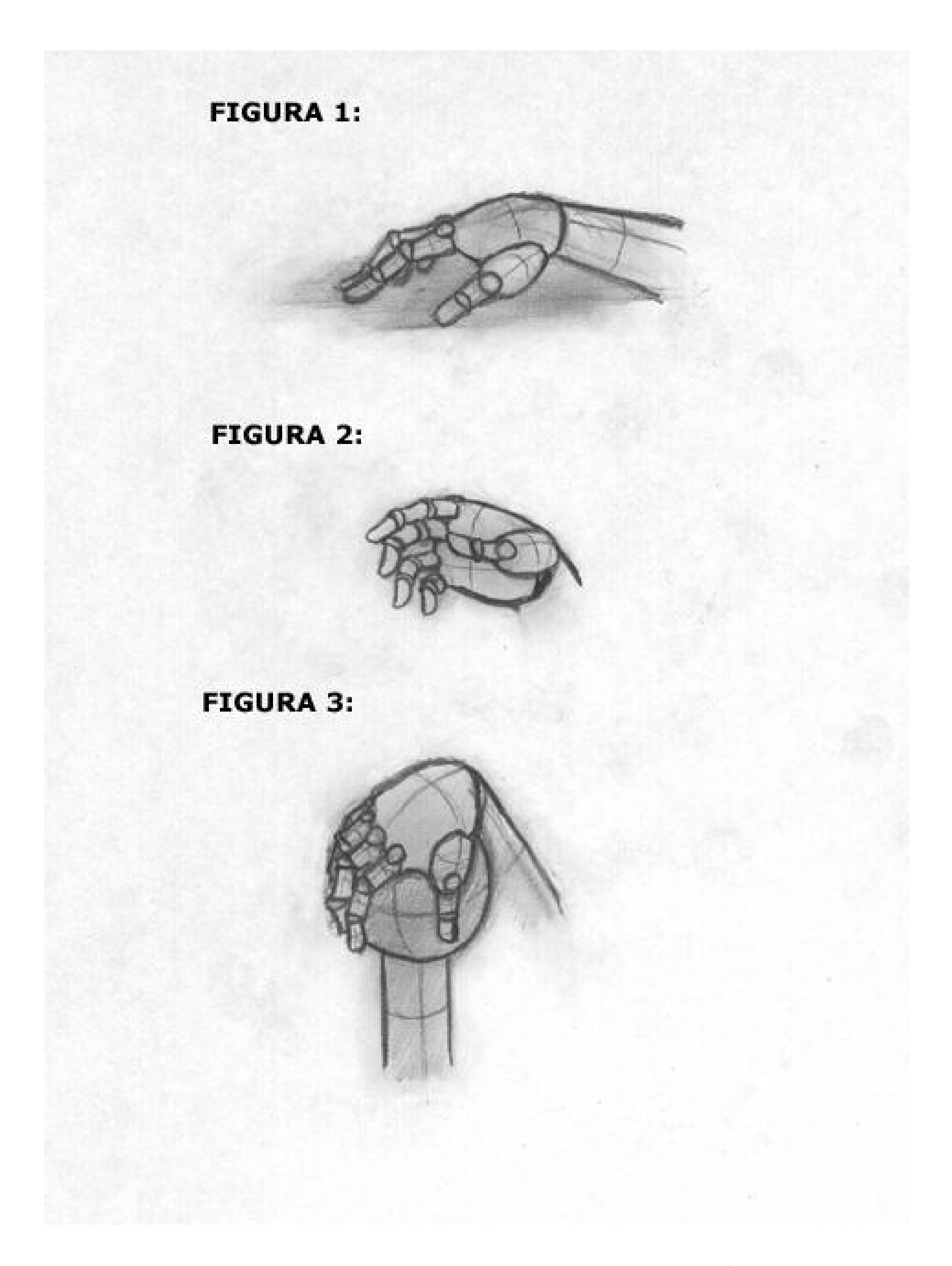


n ella podemos ver la estructura básica: una especie de cuadrado con los bordes redondeados del

que salen los dedos. Fijaos que es el dedo corazón el que esta siempre mas elevado, tanto en el nudillo como en la punta. A este le sigue el índice, anular y meñique. El dedo pulgar tiene a su vez su propia estructura en la que descansa, esto es, la forma ovalada que podéis ver en la figura 3. La figura 2 representa un perfil, para que veáis como se distribuyen los dedos en relación al pulgar. Las figuras 4 y 5 muestran el puño cerrado, la primera desde una perspectiva mas baja para mostraros como se adapta el pulgar, y la 5 una absolutamente frontal; de esta me importa la distribución de los nudillos, quedaos con eso. Pasemos ahora a las figuras 6 y 7 para entender un poco mejor los dedos. Os recomiendo que empecéis por el nudillo, que se representa con una esfera. A partir de aquí iremos dibujando falange a falange hasta la punta. Fijaos que las falanges tienden a ser mas pequeñas por la cara interna que por la externa, para así poder dibujar las articulaciones (esos triangulitos que veis entre cada una). Haciéndolo así os resultara mucho mas fácil articular los dedos, pasar de la 6 a la 7 es cuestión de reposicionar los elementos, pero la esencia es lo misma. Es una forma complicada de hacerlo pero os ayudara si estáis empezando o la mano esta en un primer plano. Un apunte mas, la punta de los dedos no es redonda, esta redondeada por abajo y un poco afilada por arriba, mirad con detenimiento la de la figura 6.
En las figuras 8 y 9 he dibujado un dedo masculino y femenino para que apreciéis un poco las diferencias. No deja de ser algo relativo, y dependerá mucho del personajes que estéis haciendo, así que miradlo de manera general. Otro apunte, no hagáis las uñas demasiado detalladas, procurad simplificarlas al máximo.
Y como muestra de esto que os vengo diciendo, mirad las figuras 10 y 11, realizadas a mano alzada y sin planteamiento previo. Pensad que son unas pocas líneas las que definen las mano y que no hace falta que dibujéis cada dedo. Además, cuanto mas lejos este la mano, menos líneas han de usarse, incluso si esta muy lejos es mejor que solo dibujéis su silueta. Por ultimo la figura 12 es una mano un poco mas artística, que lo único que aporta son los pliegues básicos de la piel.
Así que recordad, las manos son complejas pero no por eso difíciles, no olvidéis no sobrecargarlas de detalles, sobre todo si se ven pequeñas en el dibujo. Cuantas mas manos dibujéis, menos necesitareis recurrir a crear una estructura previa como la que hemos visto. Practicad y practicad!

Capitulo 7: Manos (anexo)

Vista la complicación que representa esta parte del cuerpo vamos a dedicarle un poco mas de atención. Esta vez nos centraremos en las manos en posiciones relajadas, en las que lo principal es transmitir esa sensación. Empezamos con la figura 1, que representa una mano reposada sobre una superficie.



Lo principal es que no parezca que la palma de la mano está completamente pegada, ya que no resulta natural. Los dedos descansan solo en las puntas, de manera que lo mas prominente es el final de la primera falange. El dedo pulgar queda apoyado por su lateral exterior, nunca por su cara interna. No olvidéis que todo esto esta condicionado por el resto del brazo, ya que la mano depende en todo caso de como se encuentre el mismo. La figura 2 es una mano en reposo sin descansar en ninguna superficie. Lo importante es el juego de muñeca, que debe ser suelto. Los dedos tendrán siempre una forma curvada, no los dibujéis rígidos y siempre curvadlos en cada una de sus articulaciones. Igualmente el pulgar dibujadlo en paralelo con la palma de la mano, que sirve de guía.

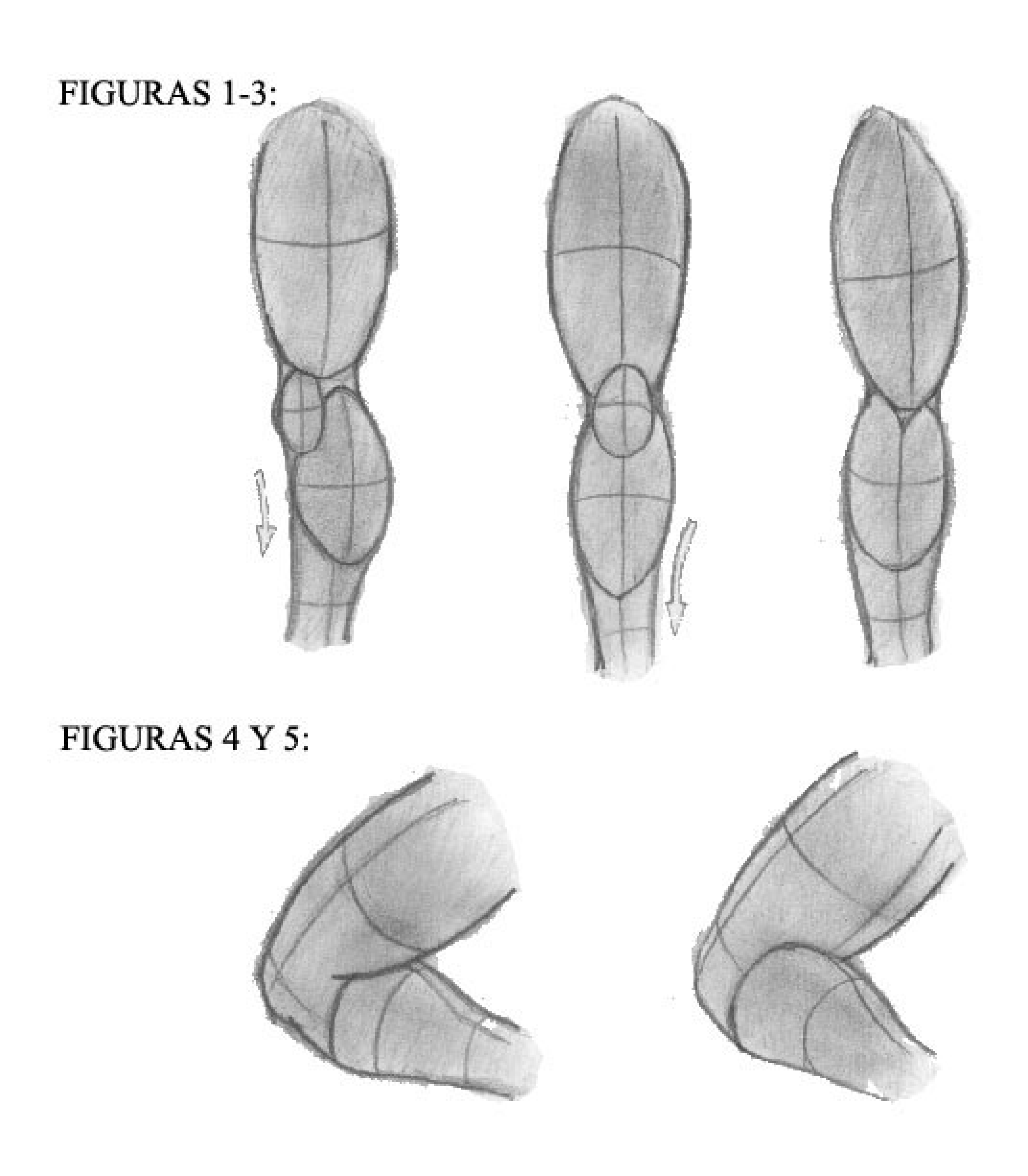
Por último la figura 3 representa una mano reposada sobre alguna superficie menos regular. Mi consejo es que hagáis una representación tosca de la cosa sobre la que reposará, y después un

planteamiento básico de la mano. O lo que es lo mismo, que adaptéis la mano a la figura y no al revés. Siempre es difícil mezclar la figura humana con objetos, pero es algo necesario. Si tenéis dudas lo mejor que podéis hacer es tratar de buscar un objeto parecido que tengáis cerca y mirar vuestra propia mano. Es un recurso barato pero os puede sacar de algún apuro si el dibujo es complicado.

UTORIAL DE DIBUJO:

Capitulo 8: Piernas

A diferencia de los brazos, las piernas tienen una gama de movimientos mas limitada, ya que el juego del hombro no es igual al de la cadera. Es por eso que en esta parte del tutorial, en el que todavía no hemos entrado en la musculatura, la estructura de las piernas no tiene muchas complicaciones:



En las 3 primeras figuras os muestro una visión frontal, lateral y trasera. Aunque la parte del muslo es mas larga que el resto procurad no exagerarla demasiado y reservad ese recurso para dibujar mujeres, porque conseguiréis un efecto mas diferenciado. La estructura es sencilla, consta de un ovalo para el citado muslo, otro para la rodilla, y otro mas para la zona de los gemelos. No os recomiendo que prolonguéis este último hasta el pie, sino que tracéis líneas rectas para el tobillo tal y como os muestro. Es una buena manera de definir mejor la pierna. Lo que os señalo con las flechas es un rasgo que suele pasar inadvertido, y es que la pierna no es recta por completo. Si os fijáis bien tenéis que curvar un poquito (no os paséis) la estructura del hueso. La visión trasera no presenta mayores problemas tampoco, mas que nada la incluyo para completar las otras dos perspectivas. Ahora lo interesante, las figuras 4 y 5. En mi opinión, estructuralmente hablando, resulta difícil representar una pierna desde atrás estando levemente flexionada. La manera de encajar la perspectiva de las dos partes articuladas resulta compleja. La figura 4 es una visión

trasera desde un ángulo superior a la 5. He dibujado la pierna con una especie de bota para que veáis mejor como seguir las líneas de la perspectiva.
Como ya os digo no creo que sean muy complicadas, mejor nos reservamos para los pies, que vendrán luego. Llegados a ese punto, terminaran las explicaciones de estructura y nos pondremos en serio con la anatomía muscular (a volver a empezar con los torsos).